Ange de l'égide {4}{W}{W}

Créature : ange R

Vol
Quand l'Ange de l'égide arrive sur le champ de bataille, un autre permanent ciblé acquiert l'indestructible tant que vous contrôlez l'Ange de l'égide.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de circonscription {W}{W}

Créature : humain et soldat R

Initiative
À chaque fois que le Capitaine de circonscription inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

As de l'escrime {1}{W}

Créature : humain et soldat U

Double initiative

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de la relève {2}{W}{W}

Créature : kor et chevalier et allié U

Quand le Capitaine de la relève arrive sur le champ de bataille, soutenez 3. (Ciblez jusqu'à trois autres créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de la relève {2}{W}{W}

Créature : kor et chevalier et allié U

Quand le Capitaine de la relève arrive sur le champ de bataille, soutenez 3. (Ciblez jusqu'à trois autres créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ceux qui servent {2}{W}

Créature : zombie C

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ceux qui servent {2}{W}

Créature : zombie C

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Consécratrice des champions {W}

Créature : humain et clerc U

{T} : Une créature attaquante ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Consécratrice des champions {W}

Créature : humain et clerc U

{T} : Une créature attaquante ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardeloi de Gideon {W}

Créature : humain et soldat C

{W}, {T} : Engagez une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardeloi de Gideon {W}

Créature : humain et soldat C

{W}, {T} : Engagez une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand abolisseur {W}{W}

Créature : humain et clerc R

Pendant votre tour, vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ou activer les capacités d'artefacts, de créatures ou d'enchantements.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune chevalier {1}{W}

Créature : humain et chevalier **C**

Initiative

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momie d'entraînement {3}{W}

Créature : zombie **C**

Quand la Momie d'entraînement arrive sur le champ de bataille, dégagez une créature ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor des humbles {2}{W}

Créature : humain et soldat **R**

À chaque fois qu'une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Odric, maître tacticien {2}{W}{W}

Créature légendaire : humain et soldat **R**

Initiative
À chaque fois qu'Odric, maître tacticien et au moins trois autres créatures attaquent, vous choisissez quelles créatures bloquent ce combat et comment elles bloquent.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin des Illumineurs {3}{W}{W}

Créature : humain et chevalier R

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)
À chaque fois que le Paladin des Illumineurs inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez exiler le permanent noir ou rouge ciblé que ce joueur contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rapace d'expédition {3}{W}{W}

Créature : oiseau C

Vol
Quand le Rapace d'expédition arrive sur le champ de bataille, soutenez 2. (Ciblez jusqu'à deux autres créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin tueur de perfides {1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier R

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
Le Paladin tueur de perfides ne peut pas être la cible de sorts noirs ou rouges que vos adversaires contrôlent.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rapace d'expédition {3}{W}{W}

Créature : oiseau C

Vol
Quand le Rapace d'expédition arrive sur le champ de bataille, soutenez 2. (Ciblez jusqu'à deux autres créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secoureur aérien {1}{W}{W}

Créature : nain et soldat U

Vol, vigilance, lien de vie

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan solaire {4}{W}{W}

Créature : géant M

Vigilance
À chaque fois que le Titan solaire arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secoureur aérien {1}{W}{W}

Créature : nain et soldat U

Vol, vigilance, lien de vie

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vizir de sursis {2}{W}

Créature : humain et clerc U

Flash
Quand le Vizir de sursis arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une créature ciblée si elle a attaqué ou bloqué ce-tour-ci. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vizir de sursis {2}{W}

Créature : humain et clerc U

Flash
Quand le Vizir de sursis arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une créature ciblée si elle a attaqué ou bloqué ce-tour-ci. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur damné {W}

Créature : humain et soldat C

Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voloscille {1}{W}{W}

Créature : élémental U

Vol
Quand le Voloscille arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent ciblé. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coude à coude {2}{W}

Rituel C

Soutenez 2. (Ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.)
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coude à coude {2}{W}

Rituel **C**

Soutenez 2. (Ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.)
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Excoriation {3}{W}

Rituel **C**

Exilez une créature engagée ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Excoriation {3}{W}

Rituel **C**

Exilez une créature engagée ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gideon Jura {3}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Gideon **M**

{+2} : Pendant le prochain tour d'un adversaire ciblé, les créatures que ce joueur contrôle attaquent Gideon Jura si possible.

{-2} : Détruisez une créature engagée ciblée.

{+0} : Jusqu'à la fin du tour, Gideon Jura devient une créature 6/6 Humain et Soldat qui est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instant d'héroïsme {1}{W}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instant d'héroïsme {1}{W}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise du hiéromancien {1}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a « À chaque fois que cette créature attaque, engagez une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast